

LA LÚDICA Y RECREACION COMO EJE DINAMIZADOR DEL TIEMPO LIBRE
EN LA HUERTA ESCOLAR UTILIZADA COMO HERRAMIENTA PEDAGOGICA
PARA EL FORTALECIMIENTO DE VALORES SOCIOCULTURALES EN LA I. E.
LÁZARO RESTREPO GONZÁLEZ

DIRLEANBECERRA PALACIOS
BEATRIZ JARAMILLO TAMAYO
MANUEL RIVAS PEREA

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLIN. – GRUPO 4H
2015

LA LÚDICA Y RECREACION COMO EJE DINAMIZADOR DEL TIEMPO LIBRE
EN LA HUERTA ESCOLAR UTILIZADA COMO HERRAMIENTA PEDAGOGICA
PARA EL FORTALECIMIENTO DE VALORES SOCIOCULTURALES EN LA I. E.
LÁZARO RESTREPO GONZÁLEZ

DIRLEANBECERRA PALACIOS
BEATRIZJARAMILLO TAMAYO
MANUELRIVAS PEREA

Trabajo de grado para optar al título de especialista en pedagogía de la lúdica

Asesor
DARIO ALEXSANDER CHITIVA RODRIGUEZ
Magister en Educación, Énfasis Docencia Universitaria

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
MEDELLIN. – GRUPO 4H
2015

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Medellín, Mayo 21 de 2015

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedicamos en primer lugar a Dios, que inspiró todos nuestros momentos, en segundo lugar a nuestras familias que con su paciencia y dedicación, supieron afrontar grandes momentos de soledad y a nuestros compañeros que nos brindaron su apoyo incondicional y oportuno.

A DARIO ALEXSANDER CHITIVA RODRIGUEZ Asesor del proyecto en Medellín, porque a través de su gestión y acompañamiento constante logramos superar muchas dificultades y contratiempos.

A toda la comunidad educativa en general, por su apoyo y colaboración para la ejecución del proyecto; lo cual nos permitió utilizar los espacios necesarios para cada una de las actividades durante su desarrollo.

Al Director de la INSTITUCION EDUCATIVA RURAL. Licenciado CESAR AUGUSTO RESTREPO, por su empeño, dedicación y comprensión, supo orientarnos y permitió el tiempo necesario para la realización de las diferentes actividades.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos de todo corazón a Dios todopoderoso por su continua asistencia, pues sin la ayuda divina no hubiera sido posible alcanzar la meta propuesta, a nuestra familia por su apoyo incondicional, a nuestros compañeros, quienes estimularon nuestro crecimiento personal, al asesor del Proyecto, especialista Darío Alexander Chitiva Rodríguez, por su dedicación y gran calidad humana con la que supo orientarnos, a LA FUNDACION UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES, de la cual nos sentiremos siempre orgullosos como egresados.

CONTENIDO		Pág.
GLOSARIO		10
RESUMEN.		11
INTRODUCCIÓN		12
1. DIAGNÓSTICO.DE NECESIDADES		13
2. JUSTIFICACIÓN		14
3. OBJETIVOS		15
3.1 OBJETIVO	GENERAL	
¡Error! Marcador no definido.	15	
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS		15
4. CONTENIDO DE LA INTERVENCIÓN		16
4.1 FORMULACION DEL PROBLEMA		16
4.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA		16
4.3 ANTECEDENTES		17
4.3.1 Antecedentes empíricos		17
4.3.2 Antecedentes bibliográfico		18
4.4 REFLEXIONES TEÓRICA		19
4.4.1 Pedagogía ambiental		20
4.4.2 Pedagogía de la didáctica de la educación ambiental		21
4.4.3 Pedagogía y lúdica		23
4.5 ACCIONES DE LA PROPUESTA LÚDICA		24
5. CONTEXTO DE LA INTERVENCIÓN		9

6. DESTINATARIOS DE LA INTERVENCIÓN	34
7. INDICADOR DE LA INTERVENCIÓN	35
8. CRONOGRAMA	36
9. CONCLUSIONES	37
BIBLIOGRAFIA	38
WEBGRAFIA	38

LISTA DE IMAGENES

	pág.
Imagen 1. Ubicación Concordia	28
Imagen 2. Región suroeste	28
Imagen 3. Institución Lázaro Restrepo González	30

LISTADO DE TABLA

pág.

Grafica 1. Cronograma de actividades

36

GLOSARIO

ADAPTACION SOCIAL: proceso por el cual un individuo ajusta a sus comportamientos las expectativas del medio social en el que se mueve.

AMBIENTE: actividad física: se entiende por actividad física todos los movimientos naturales y/o planificados que realiza el ser humano obteniendo como resultado un desgaste de energía, con fines profilácticos estéticos, desempeño deportivo o rehabilitadores. La “actividad física” es todo tipo de movimiento corporal que realiza el ser humano durante un determinado periodo de tiempo.

EDUCACIÓN AMBIENTAL: proceso educativo mediante el cual se logra una percepción global y pormenorizada de todos los componentes del ambiente, tanto natural como social, de la interdependencia y el funcionamiento de los ecosistemas, de la necesidad de su preservación y de su compatibilidad con el desarrollo.

ESTRATEGIA: es el proceso seccionado a través del cual se puede alcanzar un cierto estado futuro.

LÚDICA: proviene del latín ludus, dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión de desarrollo del ser humano

OCIO: se llama ocio o tiempo libre al que se dedica a actividades que no son ni trabajo, ni tareas domésticas esenciales. Es un tiempo recreativo que se usa a discreción. Es diferente al tiempo dedicado a actividades obligatorias como son: comer, dormir y hacer tareas.

PEDAGOGÍA: es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social.

TIEMPO LIBRE: es un dinamizador del desarrollo integral del ser humano y de la sociedad, a través de las actividades de ocio y bienestar en todos los sectores de la actividad humana y espacios geográficos.

RESUMEN

El aprovechamiento del tiempo libre y el desarrollo de estrategias lúdicas ha sido uno de los problemas que ha generado gran preocupación en nuestras instituciones educativas, en estos momentos trabajamos en la búsqueda de estrategias para transformar nuestra realidad social, en función de construir desde nuestro interior, ambientes armónicos y dinámicos donde cada uno de nosotros seamos gestores de cambio.

La importancia que tiene la huerta escolar en nuestra región como aporte en la formación integral de los jóvenes en el campo científico- investigativo.

Es este espacio, una herramienta esencial en el trabajo interdisciplinario en cada una de las áreas de conocimiento, donde se desarrolla el trabajo en grupo dentro de la comunidad.

Cabe destacar la importancia que tiene la propuesta lúdico-pedagógica en la construcción de la huerta escolar y sobretodo el reto que la ciencia y la tecnología nos ha impuesto con ella.

El aprovechamiento del tiempo libre de los jóvenes, en la interacción humana con la conservación de un ambiente en armonía con la Naturaleza.

Los valores ancestrales de las plantas en nuestro contexto, el fortalecimiento de valores socioculturales, la interdisciplinariedad de las áreas del conocimiento, la importancia del sano esparcimiento, la higiene y la salud personal, se convierten en aspectos básicos para el logro final de la propuesta.

PALABRAS CLAVES: Lúdica, Recreación, Huerta, Tiempo libre

INTRODUCCIÓN

El trabajo que se viene realizando con los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Lázaro Restrepo González contiene una serie de experiencias lúdicas, recreativas, culturales y pedagógicas que los lleva a una mejor utilización del tiempo libre; Se trata de estrategias variadas e innovadoras, desarrolladas teniendo en cuenta la organización y buen uso de los productos de la huerta escolar.

Se ejecutan estrategias lúdicas, ecológicas, culturales, recreativas y en general todas aquellas que van en bien del mejoramiento de la calidad de vida de los habitantes del municipio.

Todas las estrategias planteadas permiten incluso a los maestros y a los mismos padres, orientar un trabajo agradable para los estudiantes, mediante actividades encaminadas al aprendizaje, utilizando la lúdica y recreación como una herramienta pedagógica de distracción, investigación y entretenimiento sano.

La intención académica para el desarrollo de dichas prácticas, es la de invitar a los estudiantes a ser gestores de su propio cambio, logrando conducirlos a través de diferentes estrategias lúdicas el empleo de manera adecuada y eficaz el tiempo libre con el propósito de que estas estrategias pedagógicas sirvan de modelo para que en un futuro cercano los líderes que surjan realicen experiencias similares en sus comunidades y se prevenga a los mismos de los distintos flagelos que azotan a la población.

1. DIAGNOSTICO DE NECESIDADES

Concordia hace parte de la región del Suroeste antioqueño, localizado entre las vertientes de la cordillera Central y occidental, conformada por el cañón del río Cauca y la cuenca hidrográfica del río San Juan

La mayor parte de su población habita el espacio rural en la cual se encuentran 42 Centros Educativos en los que se implementa la metodología Escuela Nueva, Y dos instituciones donde se implementa la básica completa con metodología de Telesecundaria, con un plan de estudios basado en la ley general de educación, con nueve áreas básicas, los proyectos obligatorios y las áreas optativas, dentro de las cuales se encuentra el aprovechamiento del tiempo libre (como proyecto obligatorio) en el cual se imbrican lo lúdico, el juego y la recreación dentro de las diferentes instituciones educativas como una necesidad y un requisito indispensable para la formación y desarrollo humano armónico.

En las comunidades no se tiene la concepción de que la lúdica y la recreación son como un derecho fundamental de la niñez, por lo cual los padres y madres ocupan el tiempo de los niños en actividades domésticas y agrícolas que van en contra del desarrollo integral del joven y la joven y estos a su vez cuando no tienen un conocimiento adecuado de la temática, también aprovecha al tiempo participando de otras actividades que no les aportan para su crecimiento personal y la vida en sociedad.

Es en este punto donde el educador se debe convertir en el facilitador de espacios propicios y orientador de actividades que encaminen a los estudiantes en la búsqueda de acciones que fortalezcan el aprovechamiento de espacios para acrecentar la vida y el desarrollo humano en general.

2. JUSTIFICACIÓN

Motivados por la falta de espacios en la institución educativa Lázaro Restrepo González, donde los niños desarrollen plenamente estrategias lúdicas, facilitamos pensar en la creación de un proyecto que permita contribuir al desarrollo físico, social, mental y emocional.

Por este motivo hemos propuesto la huerta escolar como un instrumento permanente para poder desarrollar estrategias lúdicas con todo el potencial que se encuentra en los estudiantes del grado sexto, encontramos que es una estupenda herramienta para el proceso enseñanza aprendizaje y que a la vez actúa en el estudiante formando la voluntad y la sana convivencia, esto le permite crecer en valores y que se le den posibles orientaciones académicas para su proceso formativo.

De este modo, el maestro facilitador de estrategias, encamina al estudiante, y a los padres de familia en la construcción de la huerta escolar por intermedio de la lúdica, la recreación y el juego, no como un mero pasatiempo, si no, como un espacio que permite una integración que le facilite el afianzamiento cognitivo con miras a fortalecer el proceso de desarrollo humano pertinente y acorde a las exigencias sociales.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar la lúdica y recreación como eje dinamizador del tiempo libre en la huerta escolar utilizada como herramienta pedagógica para el fortalecimiento de valores socioculturales en la Institución Educativa Lázaro Restrepo González.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

Generar estrategias lúdico-recreativas, aprovechando el tiempo libre de los alumnos del grado sexto.

Integrar a los docentes implementadores de la propuesta con los padres de familia, para que mediante el aprovechamiento del tiempo libre, se vinculen en los procesos de construcción de la huerta escolar.

Participar con estrategias lúdico recreativas que se requieran en el aprovechando del tiempo libre de los alumnos, para el mantenimiento y producción de la huerta escolar.

4. CONTENIDO DE LA INTERVENCIÓN

4.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Es la lúdica y la recreación una estrategia dinamizadora para el manejo del tiempo libre en el proyecto huerta escolar, con los estudiantes del grado sexto de la I. E. Lázaro Restrepo González?

4.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los estudiantes de la Institución Educativa Lázaro Restrepo Gonzales viven actualmente momentos difíciles por la carencia de valores lo cual hace que los adolescentes carezcan de afecto, de calor de hogar y de un medio propicio para adquirir sanas costumbres y buenas bases para una moral en la que crezcan en valores personales para una integración a la comunidad en la cual son unos miembros muy importantes.

En el aspecto económico, en un 90% los estudiantes que están participando en el proyecto, pertenecen a una clase económica baja, la mayoría derivan su sustento de la agricultura (monocultivo del café) y en épocas donde no hay este producto, su aspecto económico es aún más bajo; ya que no hay previsión para tiempos difíciles.

En el aspecto afectivo y sociológico, por ser niños que pasan la mayoría del tiempo sin sus padres, se desenvuelven en un ambiente sin afecto, se observa carencia de valores, se nota un alto nivel de agresividad, representado en maltrato hacia los compañeros, lo que se hace muy notorio en el ambiente social; hay muy poca conciencia por el cuidado y conservación del medio ambiente, utilizan el tiempo libre para crear situaciones conflictivas entre la comunidad.

Es muy fácil observar profundas transformaciones que se da en los jóvenes, ya que existe afán de estar a la moda, conseguir amistades y por medio de esto y la carencia de recursos económicos, consumir sustancias psicoactivas, ha hecho que ellos en su tiempo libre desarrollen una serie de estrategias que los llevan a cometer una sucesión de errores de los cuales no hay conciencia, ya que esto trae graves consecuencias a la sociedad.

Tales procesos de transformación determinan en última instancia el devenir de las relaciones sociales que se tejen en una formación social dada a las posibles posturas, soluciones y desenvolvimientos que construyan las diferentes

comunidades para resolver los acaecimientos que se les presentan en su desarrollo social, tienen que ver con los problemas que éstas mismas consideren que deben y pueden resolver en la producción de su existencia.

Desde esta intención interesa indagar por el papel de las prácticas de ocio en procesos sociales que contribuyan al desarrollo, transformando las relaciones en la comunidad, Y familiares, la concientización de sus problemas, el análisis y comprensión de sus realidades, la generación de procesos comunitarios, la construcción de alternativas de vida, la lucha por condiciones de vida, el encuentro con el otro, la transformación de marcos enajenantes, el desarrollo de las facultades intelectuales en un sentido de transformación de las formas de vida, y en la perspectiva del completo desarrollo del individuo socialmente concebido y de sus capacidades creativas.

Con la implementación de este proyecto pretendemos realizar actividades lúdicas pedagógicas, con la creación de huertas escolares y en casa de forma recreativas que conlleven a la buena utilización del tiempo libre lo que permita el fortalecimiento de valores con el fin de mejorar procesos a nivel familiar y social, mejorando así las condiciones del medio ambiente en el que vivimos.

4.2 ANTECEDENTES

4.3.1 Antecedentes Empíricos: En la institución Lázaro Restrepo Gonzales se ha venido el proyecto huerta escolar enfocado en las actividades lúdicas para hacer esta práctica más agradable a los estudiantes y en general a toda la comunidad educativa.

Las actividades desarrolladas para este proyecto han sido acompañadas por el asesor encargado de la UNDRA antes llamada UMATA, con él se han trabajado las diferentes teorías lúdico-prácticas en las diferentes actividades de amor por la naturaleza y la siembra de la huerta escolar.

Algunas de las teorías que se han puesto en práctica son la enseñanza de como cultivar las legumbres pero dadas de los estudiantes a los educadores, haciendo de esta una manera de intercambio de saberes ancestrales con las teorías actuales.

También se han desarrollado actividades de recetas de cocina con los productos producidos en estas siembras.

Las actividades lúdicas han sido de gran ayuda porque de esta manera hemos aprendido como trabajar en una huerta escolar sin que esta sea una actividad tediosa para educadores y estudiantes.

Nos hemos también basado en el proyecto PRAE de la institución el cual nos ha enseñado buenas practicas con nuestro medio ambiente, haciéndolo trasversable en todas las áreas.

4.3.2 Antecedentes bibliográficos: Pablo Waichman en su libro "Tiempo Libre y Recreación. Un desafío pedagógico ", nos presenta una certera definición de la relación entre Recreación y Educación en el contexto social actual.

Para Huiziuga el juego es el originador de la cultura de la humanidad.

ADENAT (1994) El impacto de las actividades deportivas y de ocio/recreo en la naturaleza. (Por Hilario Villaba). España.

El pedagogo Lorenzo Luzuriaga concebía la educación como globalizadora en la cual el ocio cumple un papel esencial y afirma que la acción educativa debería ir más allá de los espacios temporales de la escuela.¹

Libro: El resinificado del desarrollo *Lucio Capalbo* –alerta sobre la inequidad y la destrucción del ecosistema planetario aporte de grandes autores como Miguel.

4.4 .REFLEXIONES TEÓRICAS.

Las huertas escolares: son pequeños espacios de las instituciones educativas cuyo objetivo primordial es que el alumno llegue a comprender las relaciones de interdependencia que hay entre las plantas y su medio circundante; observando los cambios que sufren por efecto de la luz, el agua, el suelo, la temperatura, y en fin, por todos aquellos factores físicos químicos y biológicos que intervienen en su crecimiento y su desarrollo y de esta adquiera conciencia sobre la incidencia de nuestras actividades sobre el equilibrio del ambiente.

¹<http://es.calameo.com/books/0016648451c2c01a264d1>

Tiempo libre es aquel en el cual la persona realiza actividades no impuestas por la necesidad, que lo benefician física y mentalmente.

Se presenta la necesidad de enseñar y educar a los individuos a utilizarlo de una manera positiva, es decir que sea un beneficio para su desarrollo integral.

Generalmente cuando el hombre aprovecha constructivamente su tiempo libre, es una persona completa en su parte psíquica, mental y moral; los periodos de tiempo no constituyen un bien social o personal si este no se emplea racionalmente, y así como se aprenden a realizar otras tareas como medio de subsistencia, por ejemplo, manejar una máquina, una herramienta de trabajo etc.

También es necesario aprender a utilizar el tiempo libre de una forma creativa “El tiempo libre positivo” “de” “creatividad”, o verdadero tiempo libre “humano”, es el lapso de libertad en el cual la persona puede elegir y decidir por sí misma, y por lo tanto vivir plenamente.

Podemos afirmar con toda seguridad que ninguna persona puede negarse aplicar la lúdica y el juego organizado en su sector como estrategia para ocupar el tiempo libre, el juego ayuda a todos los miembros de la comunidad a expresar su cultura y a reflejar la vida de un pueblo con sus costumbres, sus tradiciones y sus valores.

Tengamos en cuenta, que “Deporte es un juego o ejercicio en que se hace prueba de agilidad, destreza o fuerza y que aprovecha al cuerpo y al espíritu”

Cuando la persona juega pone en movimiento todas las partes de su cuerpo, combinando habilidades propias de ella como la agilidad o la fuerza, de ellas depende en gran parte el éxito del deporte, es un momento donde van interactuando tanto el cuerpo como el espíritu, teniendo en cuenta que para tener una mente sana es necesario tener muy buen estado físico.

El juego: “Diversión, ejercicio recreativo sometido a ciertas reglas y en la cual se gana o se pierde”²

De ahí que El juego y la lúdica tienen una particular importancia en la educación del niño, del joven y del adulto. Ninguna otra actividad supera el juego en la

²<http://www.monografias.com/trabajos-pdf2/desarrollo-creatividad/desarrollo-creatividad.pdf>

transformación del individuo, de esas características en un tipo ágil, de movimientos precisos y elegantes, de imaginación despierta y de reacciones rápidas.

Po lo tanto Los juegos nos permiten mejorar las relaciones interpersonales con los demás, ejercen una gran influencia en la formación ética, moral, intelectual y social del individuo. Mediante la lúdica se acrecientan los valores, se da una mejor utilización del tiempo libre, se logra la participación de todos los miembros de una comunidad, bien sea familiar o particular, permitiendo el desarrollo de capacidades artísticas, mejorando el movimiento armónico del cuerpo, lo que lleva a mejorar su salud y presentación personal, la creatividad, la iniciativa el disfrute de la naturaleza y todos sus elementos.

Necesitamos que -nuestros estudiantes, sean líderes conscientes y motivados de la necesidad que tiene el individuo de un buen desarrollo físico y mental, de la conservación de un ambiente sano, lo cual solo se puede lograr mediante la práctica de actividades físicas y mentales, y la conservación de un entorno agradable por parte de cada individuo.

4.4.1 Pedagogía ambiental

Desde La pedagogía ambiental se busca la convergencia de objetivos educativos a través de la interdisciplinariedad, la transversalidad y la clarificación de valores; considera las formas en que se llevan a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje en cuanto a : clarificación de conceptos ecológicos, calidad de vida, calidad ambiental, biodiversidad, conservación, soluciones y alternativas a favor de la conservación y protección del medio ambiente, evaluación de metodologías y estrategias utilizadas en planes y proyectos de conservación y desarrollo sostenible.

La pedagogía siempre pretende enseñar algo a alguien que quiere aprender y muestra caminos con contenidos teóricos y prácticos ubicados en un entorno y en Una cultura.

La pedagogía ambiental ha venido a través del tiempo ampliando su contexto: al principio se hablaba de un aprender sobre el ambiente (conocimientos), pasó a un aprender en el ambiente (conocimientos y práctica), y actualmente hace énfasis en aprender para el ambiente (conocimiento, práctica y comportamiento) en busca de una conservación y manejo adecuado del entorno local, regional, nacional y

mundial en el que todos los seres humanos trabajan en el propósito de conservar la vida en el planeta.

La educación ambiental ha utilizado los diferentes modelos pedagógicos para su desarrollo. Un modelo es una herramienta conceptual para entender mejor un evento: Es la representación del conjunto de relaciones que describen un fenómeno. Un modelo pedagógico es la representación de las relaciones que predominan en el acto de enseñar, es también un paradigma que sirve para organizar la búsqueda de nuevos conocimientos en el campo de la pedagogía.

Toda teoría pedagógica trata de responder estas preguntas: ¿Qué tipo de ser humano se quiere formar? ¿Con que experiencias crece y se desarrolla un ser humano? ¿Quién debe impulsar el proceso educativo? ¿Con que métodos y técnicas puede alcanzarse mayor eficacia? La especialidad del pedagogo es abordar todas estas preguntas de forma transdisciplinaria.

4.4.2 Pedagogía y didáctica de la educación ambiental.

Considerando la pedagogía como las reflexiones y transformaciones de la práctica educativa, homologada ésta en términos generales con la práctica pedagógica, la reflexión sobre el quehacer del maestro respecto al ambiente debe constituirse en el diario vivir. Según Vasco la pedagogía debe considerarse como el saber teórico práctico generado por los pedagogos, a través de la reflexión personal y dialogal sobre su propia práctica pedagógica, especialmente en el proceso de convertirla en praxis pedagógica, a partir de su propia experiencia, y de los aportes de las otras prácticas y disciplinas que se interceptan en su quehacer.

En esa praxis la recreación ecológica juega un papel preponderante para conocer el medio, disfrutarlo, recrearse con él y a la vez generar cambios que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad en la cual el maestro debe ser el líder dinamizador de los procesos comunitarios.

Un problema que se enfrenta en la pedagogía es precisamente su puesta en práctica. ¿Cómo hacer que funcione a través de los educadores, ocupando los espacios escolares, y reconociendo la realidad de la comunidad? La pregunta es: ¿qué estrategias emplear para hacer posible que esta complejidad, pedagogía y medio ambiente, estén articulados, surtan efecto y formen individuos y sociedades críticos, solidarios, creativos e integrales, capaces de buscar soluciones a los problemas que se presentan en su entorno?

Estos interrogantes son el resultado de muchos encuentros, de acciones intergubernamentales y de grupos sociales organizados. En ellas se hace

referencia permanentemente debido a su gran aportación a la consolidación de este concepto educativo.

Otro de los grandes interrogantes es ¿cómo las comunidades enfrentan los problemas ambientales ocasionados por la acción antrópica tanto en lo regional como en lo local y en su entorno más inmediato: la escuela? Es necesario reflexionar sobre el conocimiento del entorno, la conciencia sobre la realidad para iniciar los programas de educación ambiental.

¿Cómo lograr el conocimiento ambiental?

La pedagogía de la recreación ecológica retoma muchas de las propuestas didácticas para llevar a la práctica la educación ambiental. Talero y Umaña consideran que “las actividades constituyen la parte operativa de aplicación en el proceso de construcción de conocimientos ambientales.

Siendo las actividades el conjunto de acciones (experiencias de aprendizaje) planificadas y organizadas en función de los destinatarios, para el logro de los objetivos propuestos” Clasifican dichas actividades en básicas, lúdicas y de logro. Las actividades básicas generan conocimiento en el individuo a través de acciones de estudio, investigación, y redescubrimiento, como prácticas de campo, prácticas de laboratorio, estudios de casos, entrevistas, paneles.

Las actividades lúdicas estimulan la expresión creativa, artística y espontánea del individuo. Dicen las autoras que en este caso se enseña por medio de pedagogías que estimulen el afecto y por lo tanto hacen que el aprendizaje sea agradable, de deleite y sobre todo activo. Entre las actividades lúdicas deben considerarse: simulaciones, dramatizaciones, juegos y concursos, utilizando como medios los cuentos, poesías, leyendas, pinturas y títeres.

Las actividades de logro van orientadas hacia la solución de los problemas ambientales, mediante la participación activa de los destinatarios. Mediante la interacción de estos tres tipos de actividades se logra la formación de actitudes positivas frente al ambiente.

Según Holahan “el conocimiento ambiental se logra mediante un proceso que involucra el almacenamiento, la organización, reconstrucción, y evocación de las imágenes, de las características ambientales, que se constituyen en el mapa cognoscitivo individual.

La elaboración de mapas cognitivos se define como el proceso que permite captar, organizar, almacenar, almacenar, recordar y descifrar información sobre los atributos de las características del ambiente geográfico. Para Holahan la elaboración de mapas cognoscitivos es un proceso activo en el cual el aprender haciendo desempeña un rol principal.

A partir de la percepción que la persona tiene de su entorno va a elaborar sus mapas cognoscitivos, y esa percepción proporciona al individuo las bases para conocer el mundo circundante. Una de las principales funciones de la percepción es dirigir y regular las muchas actividades que constituyen la vida diaria del individuo. La percepción permite la adaptación. Las imágenes que percibe la persona están relacionadas con el ambiente físico, con las experiencias individuales y colectivas, las vivencias de cada cultura, las creencias y sus propias actuaciones.

4.4.3 Pedagogía y lúdica

Hablar de lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y su relación con el ser humano; estas concepciones parten tanto de las posturas asumidas por los autores en sus producciones literarias como de las investigaciones que se han desarrollado en el país y por fuera de él, al igual que de los criterios que se han asumido en artículos de revistas, páginas virtuales, seminarios y simposios que se han movido sobre este tema de interés.

LA LÚDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA: En esta pre categoría se agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.³

Guillermo Zúñiga en su ponencia centra una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que se debería tener, se pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a los niños y niñas de forma integral, se pregunta Zúñiga qué tanto les permitirá alejarse del mundo cuadriculado que les ofrece la sociedad llena de normas que los aconductan, y que los moldean tanto como las comunidades lo desean

George Bernard plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje. Actividades Lúdicas, George Bernard Shaw Bosqueja que se ha relacionado a los juegos con la infancia, alejándola de la posibilidad de aplicarla en una acción seria

³<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

y profesional, traza que los juegos pueden estar presentes en todas las etapas de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta

Siempre hemos relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta.

La enseñanza o re-enfocando el concepto hacia el aprendizaje, no está limitado a los niños, pues los seres humanos nos mantenemos, conscientes o no, en un continuo proceso de aprendizaje.

Exponen que los juegos desarrollan habilidades y competencias en los individuos involucrados. Los juegos en los adultos tienen una doble finalidad: contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los y lograr una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de los mencionados procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo y en un entorno gratificante para los participantes.

4.5 ACCIONES DE LA PROPUESTA LÚDICA

Actividad lúdico- pedagógica 1

Objetivo: realizar juego de apareamiento donde se muestran los cultivos que se dan en el municipio, a fin de hacer reconocimiento del entorno

Indicador de logro: los y las estudiantes reconocerán en un 80% los cultivos nativos

Actividad:

Momento sentir: realización de recorrido por los alrededores de la institución

Momento pensar: explicación de pisos térmicos del municipio y sus cultivos.

Momento actuar: consultar a sus padres y abuelos sobre los cultivos del municipio a través del tiempo

Descripción de la actividad: se realiza un proceso de sensibilización a través de saberes previos para identificar los diferentes pisos térmicos que se tienen en el municipio y las distintas posibilidades productivas del entorno por medio de diferentes juegos

Evaluación: en esta se observara la capacidad que tiene cada estudiante para hacer el apareamiento en menos tiempo, reconociendo adecuadamente los cultivos del municipio

Actividad lúdico-pedagógica 2

Objetivo: diseñar en grupos la huerta que soñamos por medio de una maqueta.

Indicador de logro: el 90% del terreno de la huerta escolar será adecuado en eras para la posterior siembra

Actividad:

Momento sentir: revisión de tareas de la sesión anterior. Por equipos dibujar la huerta que tenemos y la huerta que soñamos.

Momento pensar: identificar los cultivos que se van a sembrar en la huerta escolar.

Momento actuar: adecuación del terreno como desyerbar, mezclar abono, apanado de semillas

Descripción de la actividad: se realiza una planificación de la huerta escolar definiendo claramente los productos a cultivar y las áreas a asignar a cada uno de ellos. Posteriormente se realizan las actividades propias de la adecuación del terreno. Esta actividad primero se desarrollara con un juego de reconocimiento por medio de fichas.

Evaluación: esta se hará con la exposición de trabajos de la huerta que tenemos y la que soñamos ante los compañeros de los demás grados.

Actividad lúdico-pedagógica 3

Objetivo: construir semilleros con materiales reciclables.

Indicador de logro: el 100 % de los estudiantes se apropian de la utilización de diferentes prácticas utilizadas en la elaboración de semilleros

Actividad:

Momento sentir: reflexión acerca de la vida representada en una pequeña semilla

Momento pensar: reconocimiento de saberes referentes al proceso siembra de diferentes semillas

Momento actuar: elaboración de semilleros con la utilización de materiales reciclables

Descripción de la actividad: se realizó una sensibilización de lo que es una semilla, sus características, el proceso de germinación y posteriormente se elaboraron los semilleros, esta se hará por medio de la consecución de materiales reciclables y la elaboración de estos

Evaluación: esta la realizaremos con la presentación de un dramatizado acerca de la vida de una semilla, y la exposición de los trabajos realizados.

Actividad lúdico-pedagógica 4

Objetivo: construir los biopreparados con las recetas que manejan nuestros padres.

Indicador de logro: el 100 % de los estudiantes adquieren habilidad en la fabricación de biopreparados

Actividad:

Momento sentir: reconocimiento de la problemática ambiental del entorno agropecuario

Momento pensar: proposición de acciones que favorezcan la conservación del ambiente

Momento actuar: fabricación de biopreparado

Descripción de la actividad: a partir de los saberes previos de estudiantes y padres de familia se prepararan los biopreparados para trabajar en la huerta, esta receta será compartida con todo el equipo docente por medio de plegables elaborados por los estudiantes.

Evaluación: esta se realizara con un concurso en grupos, a la mejor receta de biopreparado para la huerta.

Actividad lúdico-pedagógica 5

Objetivo: articular la asignatura de inglés a la producción hortícola de la I.E por medio de concursos.

Indicador de logro: el 100% de estudiantes escribe, lee y pronuncia correctamente el nombre de 12 hortalizas

Actividad:

Momento sentir: escuchar una canción corta en inglés.

Momento pensar: utilización del diccionario para la traducción y pronunciación de diferentes nombres de hortalizas

Momento actuar: fabricación de tablas con nombres (en inglés y español) de que se tienen en la huerta

Descripción de la actividad: los estudiantes buscan el significado de los nombres de las hortalizas en el diccionario de inglés y luego las transcriben en las tablas con ayuda de los y las docentes

Evaluación: la actividad la evaluaremos con un concurso de pronunciación, la huerta llevara los nombres del grupo que mejor pronuncie los nombres de las hortalizas que se sembraran.

Actividad lúdico-pedagógica 6

Objetivo: reconocer la importancia de la sistematización de la información en la vida diaria

Indicador de logro: los estudiantes en un 100% sistematizan los aprendizajes

Actividad: el estudiante utiliza correctamente el computador como herramienta información

Actividad: cada estudiante sistematizara de forma creativa los aprendizajes que adquirió durante el proyecto, tendrá la libertad de escoger el programa a utilizar.

Momento sentir: reconocimiento de la evidencia como elemento de difusión cultural

Momento pensar: ejercicio de redacción de situaciones cotidianas

Momento actuar: diligenciamiento de diarios de campo en el computador

Descripción de la actividad: los y las estudiantes después de realizar el trabajo práctico en la huerta, pasan a la sala de sistemas para recopilar en el pc sus vivencias y aprendizajes durante la ejecución de las sesiones pedagógicas

Evaluación: esta la realizaremos con la proyección en la sala de video de cada una de las experiencias vividas.

5. CONTEXTO DE LA INTERVENCIÓN

Imagen 1: ubicación concordia

El suroeste está conformado por 24 municipios que se unen con la troncal delCafé, esta vía se comporta como eje articulador de la subregión y permite su comunicación con el Valle de Aburra y el resto del país. Pertenecen a esta región los municipios de: Amaga, Andes, Angelópolis, Betania, Betulia, Caramanta, Ciudad Bolívar,CONCORDIA, Fredonia, Hispania, Jardín,Jericó, La Pintada, Montebello, Pueblorrico,Salgar, Santa Bárbara, Támesis, Tarso, Titiribí, Urrao, Valparaíso, Ve



Fuente:<https://www.google.com.co/search?q=mapa+de+Antioquia+municipio+concordia&esnv=2&biw=1366&bih=667&tbm=isch&tbo=u&s>

El municipio de Concordia se encuentra localizado sobre la vertiente oriental de la cordillera occidental entre las latitudes norte 5°, 57, 27" y 6°, 11, 30" y las longitudes oeste 75°, 50, 22" y 75°, 59, 46". Tiene un área de 250 Km, de los cuales 2 Km., corresponden al área urbana y los restantes están distribuidos en 24 veredas, de acuerdo al esquema de ordenamiento territorial (E.O.T).

Concordia limita al norte con los municipios de Betulia y Armenia Mantequilla; al este con Armenia Mantequilla, Titiribí y Venecia; al sur con Salgar y Venecia y al oeste con Salgar, Urrao y Betulia.

Imagen2: región suroeste

Tiene una temperatura promedio de 19°C. La altura de la cabecera es de 2.000 mts.s.n.m. La población estimada es de 25.000 habitantes. Fue fundado en el año 1.830 y su erección en 1.877 Su apelativo es el de: Balcón cívico del suroeste Antioqueño.



Inicialmente, el municipio de Concordia llevó el nombre de La Comiá. Su distancia a Medellín es de 105 Km (Carretera pavimentada).

Desde 1830 hasta comienzos del siglo XXI la economía representada por actividades agropecuarias

Fuente:<https://www.google.com.co/search?q=mapa+de+Antioquia+region+suroeste&espv=2&biw=1366&bih=667&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=oLhnVcCuKe3IsQTWxYGAB>

principal fuente de ingresos, la cual se ha desarrollado en diferentes ciclos productivos donde se han destacado los cultivos de maíz, plátano, tabaco, yuca, caña de azúcar y café.

En la actualidad la principal actividad económica en el municipio son el cultivo del café y la práctica de la ganadería extensiva. En menor grado de importancia se encuentran los cultivos de caña de azúcar y la yuca.

La Institución Educativa Lázaro Restrepo González, según el esquema de ordenamiento territorial (EOT), se encuentra ubicada en la unidad 4, zonas Amelí, Porvenir, Alto y la Chinca, en el casco urbano de la municipalidad.

El sector con el pasar de los años se ha ido poblando considerablemente, debido a esto la necesidad de ser educada; por lo tanto en el año 1996 en cabeza de los líderes se presentó un proyecto para formar una escuela.

En un trabajo mancomunado entre el municipio y la comunidad se mejoró la infraestructura. El lugar fue abierto el 20 de enero de 1997 por el programa de ampliación de cobertura en acuerdo con la Cooperativa Especializada de Educación de Jardín.

El espacio contaba con dos aulas para albergar 38 estudiantes de primero a tercero de la básica primaria, además de un grupo de preescolar que funcionaba en horas de la tarde. El 8 de marzo del mismo año por acuerdo municipal se creó la escuela, quedando legalmente constituida.

La acogida fue tal que se nombraron más educadores y se vio la necesidad de ampliar las instalaciones. En la actualidad se cuenta con 1 director, 1 docente de aula de apoyo, 1 docente de preescolar, 7 docentes de primaria y 4 de secundaria.

En cuanto a la infraestructura hay 5 aulas de clase (hay 4 grupos que no tienen aula, son atendidos en el comedor, la biblioteca y una casa vecina que no cuenta con luz y agua), 1 sala de sistemas, 1 biblioteca, 1 dirección, 1 cocina, 1 comedor, 1 unidad sanitaria. Se observa claramente la insuficiencia de aulas, no se cuenta con un espacio para materiales lo que genera desorganización y deterioro de los insumos.

Imagen 3: institución Lázaro Restrepo



Fuente: Imagen tomada por Beatriz

Su crecimiento ha sido muy positivo y de gran reconocimiento no sólo en el ámbito municipal, sino departamental y nacional. En su trayectoria nos han acompañado diferentes entidades y personalidades que reconociendo las características particulares del establecimiento, han contribuido a mejorar los ambientes escolares y familiares en el que se desenvuelven los niños, niñas y jóvenes del sector.

Actualmente cuenta con 293 estudiantes de preescolar a noveno, distribuidos en diferentes metodologías flexibles: escuela graduada, procesos de aprendizajes básicos, aceleración del aprendizaje y telesecundaria. En años anteriores también se trabajó con escuela nueva.

Un factor principal para que al interior del establecimiento se dieran las distintas metodologías fue la gran afluencia de personal con distintas características y a los cuales había que darles la oportunidad de acceder al servicio educativo, tales como: la extra edad, los bajos recursos económicos de algunos y las condiciones

marginales de otros, las dificultades en y para el aprendizaje, la exclusión, los desplazamientos en proporciones mínimas, violencia familiar, alto grado de analfabetismo de padres y madres; y la poca credibilidad de los padres de familia en los procesos educativos.

Desde lo anterior se pretende fortalecer un diseño curricular que atienda al desarrollo del ser humano en todas sus dimensiones; en donde la articulación entre niveles y grados, impacte de manera significativa y atendiendo las expectativas del entorno inmediato de los actores sociales. Además es necesario desde la institución implementar proyectos que mejoren y a su vez fortalezcan las condiciones de vida de la comunidad educativa.

El grado sexto de la Institución Educativa Lázaro Restrepo González está conformado por 28 estudiantes, de los cuales 17 son mujeres y 11 son hombres con edades que oscilan entre 12 y 16 años. Este grupo tiene muchos aspectos por resaltar, tales como:

LA DISCIPLINA: existen algunos estudiantes que han venido con procesos disciplinario, desde años anteriores, han agredido verbal y físicamente a compañeros y educadores, durante este año han mejorado notablemente el comportamiento, ya que se han venido motivando a través de la práctica del deporte, y en algunas ocasiones el dialogo con ellos ha servido de enganche para que se manifieste en ellos una actitud positiva y una convivencia armónica con la comunidad educativa.

ACADEMICAMENTE: se han observado grandes falencias, en las áreas de español y matemáticas, en su mayoría el cálculo mental es nulo, no identifican algunos procesos que requieren el uso de las operaciones matemáticas, déficit escritura y lectura de números, poca comprensión lectora, mala ortografía tanto al escribir palabras como al formar frases, al leer un texto hay poca retentiva lo que dificulta el proceso, no solamente en humanidades si no en otras áreas que lo requieren

AFFECTIVAMENTE: son estudiantes carentes de afecto, los cuales a cada momento están pidiendo a gritos una palabra dulce o una manifestación de amor, en su mayoría provienen de hogares donde la madre es cabeza de familia, o donde existe el padre hay ausencia de estímulo para con los hijos, y no son

capaces de brindar una manifestación a los hijos porque tampoco la recibieron, ni los educaron para eso según ellos mismos, hogares donde los valores no son parte esencial en la crianza de los hijos, donde la convivencia entre los mismos agentes de la familia se hace cada vez más difícil. Conviene dar a conocer que los estudiantes pertenecientes al grado sexto, se encuentran pasando por una etapa de adolescencia en la cual se manejan conflictos, y cambios los cuales hacen parte de esta fase.

6. DESTINATARIOS DE LA INTERVENCIÓN

La institución educativa Lázaro Restrepo González está conformada por 205 estudiantes de los grados de preescolar a noveno, los cuales son miembros de familias que presentan situación media –baja, altos índices de desintegración familiar, desempleo, mendicidad, paternalismo, madre-solterísimo, violencia intrafamiliar y social consumo de alcohol y sustancias psicoactivas, prostitución incrementada en los menores, inadecuados hábitos de crianza, hacinamientos en el interior de una gran cantidad de viviendas (viviendas conformadas por 2 o 3 habitaciones, cocina y servicios sanitarios, algunas cuentan con servicios público como energía y acueducto, son construidas en su mayoría de tapia y bareque con grandes perforaciones, pero dotadas de algunos electrodomésticos y muy poco mobiliario), salubridad pública deficiente y poca conciencia de los adultos sobre el cuidado de sus hij@s, quienes también presentan mal estado de nutrición

Los estudiantes participantes de proyecto son en total 27, de los cuales 11 hombres, 17 mujeres, sus edades oscilan entre los 11- 16 años. Estos jóvenes se integran fácilmente en proyectos lúdicos que les ayuden a mejorar su situación actual, haciendo que la realización de esta propuesta sea más productiva.

7. INDICADOR DE LA INTERVENCIÓN

Los estudiantes logran tener un buen aprovechamiento del tiempo libre

Los estudiantes deberán tener un adecuado conocimiento acerca del buen uso y aprovechamiento de la huerta escolar

Los padres de familia asumirán con responsabilidad la educación de sus hijos, en el aprovechamiento del tiempo libre y adecuado manejo de la huerta escolar



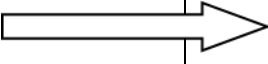
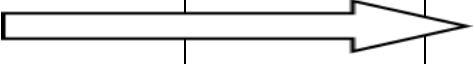
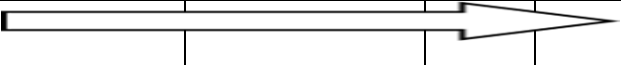


Los estudiantes participaran con agrado en las actividades lúdicas programadas lo cual se refleja en su compromiso con el ambiente y su desarrollo físico.

Los estudiantes se apropiaran de los conceptos: recreación, salud física, salud mental, tiempo libre, lúdico, generando acciones que llevan a ponerlos en práctica en su vida cotidiana.

Realizaran actividades extraescolares que contribuyan con el cuidado y conservación del ambiente aprovechando de manera adecuada su tiempo libre.

8.CRONOGRAMA

Tabla 1 cronograma de actividades

Actividad	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Identificación del problema					
Revisión bibliográfica					
Selección de la información					
Elaboración del proyecto					
Elaboración de actividades					
Correcciones del proyecto					
Entrega del proyecto					

Fuente: estudiantes de investigación

9. CONCLUSIONES

La implementación de la lúdica en la huerta escolar, como estrategia para generar el aprovechamiento del tiempo libre, la recreación, el aprendizaje y el trabajo en equipo, permitió en los estudiantes, que hoy, sean más activos y participativos en el proceso escolar. Los estudiantes aprovecharon la huerta escolar para interactuar directamente con la naturaleza y a su vez valorarla y cuidarla.

Generar estrategias lúdico-recreativas, aprovechando el tiempo libre de los alumnos del grado sexto, nos viene permitiendo obtener grandes resultados, ya que se pudo alcanzar satisfactoriamente los objetivos propuestos durante este proceso; por tal motivo podríamos asegurar que logramos incentivar a la comunidad estudiantil, padres de familias y al cuerpo de docentes a la participación activa en el proyecto pedagógico productivo como lo es la huerta escolar, la cual está enmarcada a retomar el amor por el campo y mejorar su calidad de vida, además de dedicar su tiempo libre en actividades recreativas y productivas.

Con el conocimiento que los jóvenes adquirieron de la importancia de la huerta para su vida, se pudo evidenciar mayor interés por descubrir la utilidad y aprovechamiento de esta a nivel del hogar y de la comunidad, donde interactúan.

BIBLIOGRAFIA

BETANCOURT, Luis Fernando. Salesiano. El mejor regalo. Centro Grafico Ltda. Cali. 1993. 88 pg.

GERLERO, J. Diferencias entre Ocio, Tiempo Libre Y Recreación: Lineamientos preliminares para el estudio de la Recreación. Bogotá. 234 pg.

GOMEZ, Humberto. Juegos recreativos de la calle, Una herramienta pedagógica. Bogotá. 230 pg.

HUIZINGA, J Homo ludens. Madrid Alianza editorial, 1957. Cali. 320 pg.

NEGRIN, Pérez Ramón y Niruka E. De la Torres. Consideraciones en relación con la Educación Física y la formación de valores medio ambientales. Bogotá. 125 pg.

LA PEDAGOGIA LUDICA: UNA OPCION PARA COMPRENDER. Guillermo Zúñiga Benavides, FUNLIBRE Seccional Nariño, V Congreso Nacional de Recreación, Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.

DISTRITOS, Municipio de Concordia, Nro. 14. Dic. 5-6 pg.

WAICHMAN, P. (2002). Tiempo libre un desafío pedagógico. Armenia: Editorial Kinesis. 3° edición. 133 pg.

WEBGRAFIA

MANTILLA Julian (16 SlideShares) , Publishedon 08 de diciembre de 2012. La-huerta-escolar-como-estrategia-ldico-pedaggica-para-cuidar-y-preservar-el-medio-ambiente<http://es.slideshare.net/andyylucas/>

ECHEVERRI Jaime Hernán Esp. GÓMEZ José Gabriel Esp. Tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación 2009. Lo-ludico-como-componente-de-lo-pedagogico.pdf<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files>

GERLERO, J. Diferencias entre Ocio, Tiempo Libre y Recreación: Lineamientos preliminares para el estudio de la Recreación. I Congreso departamental de recreación de la Orinoquía colombiana. Villavicencio, Meta. Octubre 20 – 22. <http://www.redcreacion.org/documentos/cmeta1/JGerlero.html>, 2005